

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kualitas kehidupan bangsa sangat ditentukan oleh faktor pendidikan. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Pendidikan nasional memegang peranan penting dalam membangun manusia seutuhnya serta pembangunan bangsa Indonesia, untuk mewujudkan masyarakat Indonesia adil dan makmur yang merata material dan spiritual berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Oleh karena itu, pembaharuan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Kemajuan suatu bangsa hanya dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik.

Dalam Undang-undang Sisdiknas tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa “ Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut ” .

Imas Kurniasih (2009 : 11) dalam bukunya menyatakan bahwa berbagai hasil penelitian menyebutkan bahwa masa usia dini merupakan periode emas bagi perkembangan anak dimana 50% perkembangan kecerdasan terjadi pada usia 0-4 tahun, 30 % berikutnya hingga usia 8 tahun. Periode emas ini

sekaligus merupakan periode kritis bagi anak dimana perkembangan yang didapatkan pada periode ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan berikutnya hingga masa dewasanya. Periode ini hanya datang sekali dan tidak dapat ditunda kehadirannya, sehingga apabila terlewati maka berarti habislah peluangnya. Hal inilah nampaknya yang masih banyak disia-siakan oleh sebagian besar masyarakat. Akibatnya, berdampak terhadap kesiapan anak memasuki jenjang persekolahan. Maka dari itu hendaknya orangtua anak memberikan kesempatan seluas-luasnya untuk meningkatkan prestasinya.

Kegiatan pendidikan anak usia dini hendaknya memerhatikan kecerdasan atau potensi dalam diri anak tersebut ketika anak sedang belajar tentang dunianya. Karena setiap kecerdasan dapat dirangsang dengan cara yang dirangsang dengan cara yang berbeda.

Menurut Gardner dalam (Imas Kurniasih, 2009 : 89-100) menggunakan kata kecerdasan (*intelligence*) sebagai kata bakat. Ada Sembilan kecerdasan yang diidentifikasi oleh Gardner yang disebut kecerdasan majemuk (*multiple intellegencess*), yaitu : 1. Kecerdasan matematis, 2. Kecerdasan bahasa, 3. Kecerdasan ruang, 4. Kecerdasan Musikal, 5. Kecerdasan Gerak, 6. Kecerdasan Alam, 7. Kecerdasan Interpersonal, 8. Kecerdasan Intrapersonal, 9. Kecerdasan Spiritual.

Salah satu pengembangan multiple intelegence yaitu dengan mengembangkan kecerdasan dalam kemampuan berkomunikasi. Kemampuan berkomunikasi sangatlah penting bagi anak, karena bahasa sebagai alat komunikasi, bahasa merupakan sarana yang penting dalam kehidupan anak.

Disamping itu komunikasi juga merupakan alat bantu untuk menyatakan pikiran dan perasaan orang lain. Mengingat besarnya peranan pengembangan bahasa bagi kehidupan anak, maka perlu dikembangkan pada anak didik sejak usia Taman Kanak-kanak.

(Pawit M. Yusup, dalam Daryanto : 2010 : 30). Komunikasi juga menitik beratkan pada fungsinya sebagai alat untuk mencapai tujuan, selain dalam pengertiannya yang lebih luas yang meliputi segala aspek kehidupan manusia, misalnya bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, sosial ekonomi, budaya dan lain sebagainya.

Berkomunikasi sangat penting bagi anak karena melalui komunikasi yang hangat dan penuh empati tersebut, anak terpenuhi kebutuhan psikologisnya. Melalui komunikasi juga, anak memperoleh kepuasan psikologis seperti terpenuhinya perasaan cinta, perhatian dan kasih sayang. Perasaan nyaman dan mapan di lingkungan mereka memungkinkan anak memiliki kesempatan untuk mulai mengembangkan kosakata mereka yang berkembang dan kepercayaan mereka sebagai komunikator yang efektif.

Pelaksanaan prosedur model *cooperative learning* yang dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi dan keaktifan anak dalam kelas, karena kerjasama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya dalam kelangsungan hidup. Ironisnya, model pembelajaran *cooperative learning* belum banyak diterapkan dalam pendidikan walaupun orang Indonesia sangat membanggakan sifat gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat.

Model pembelajaran *cooperative learning* tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran *cooperative learning* yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model *cooperative learning* dengan benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas lebih efektif (Anita Lie, 2003 : 28-29)

Hasil observasi yang dilakukan di TK Pertiwi I Manjung berdasarkan pengamatan di kelas, khususnya kelompok A dan dari wawancara dengan guru kelas didapatkan berbagai permasalahan dalam metode pembelajaran pada umumnya dan komunikasi pada khususnya yang meliputi: 1) anak kurang aktif dalam proses belajar mengajar, dimana anak jarang ada yang berani bertanya pada guru; 2) motivasi belajar siswa yang kurang, ditandai dengan masih ada anak yang tidak masuk kelas, anak bersikap pasif dalam proses belajar mengajar, anak terlihat tidak bersemangat dalam belajar, 3) kurangnya rasa percaya diri pada anak 4) minat anak yang masih merasa takut untuk berinteraksi dengan temannya 5) banyak anak yang sering ribut sendiri dan cenderung mengganggu temannya.

Hasil pengamatan di kelas dan wawancara dengan guru anak, dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi diantaranya perlu adanya penggunaan metode dan media pembelajaran yang dapat membuat anak lebih aktif dan berinteraksi saat proses pembelajaran,

Keseluruhan penjabaran di atas melahirkan gagasan dalam upaya mengatasi permasalahan dalam pembelajaran dengan menggunakan teknik

atau pendekatan model pembelajaran kooperatif khususnya metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Bermain *Puzzle* untuk mengaktifkan dan memotivasi anak saat proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan komunikasi anak. Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Bermain *Puzzle* mengajak anak untuk berkompetisi dalam permainan sebagai wakil dari kelompok. Adanya permainan dapat membuat anak lebih termotivasi dalam meningkatkan komunikasi, serta dapat mengarahkan anak dalam suasana kerja sama sehingga dapat meningkatkan interaksi anak. Belajar sambil bermain adalah cara belajar yang sangat digemari anak-anak. Penyajian materi pembelajaran yang melibatkan anak aktif dalam belajar dan bermain bersama kelompoknya mampu memberi kontribusi pada peningkatan motivasi anak untuk berkomunikasi dan berinteraksi.

Penyampaian materi yang melibatkan peran anak secara aktif dalam proses belajar mengajar. Partisipasi anak tersebut terlihat dalam kegiatan melakukan kerja dalam kelompok dan peran serta dalam kegiatan pemecahan masalah dalam kelompok. Kegiatan ini menuntut anak mempunyai inisiatif dan kepercayaan diri untuk menyusun kembali kepingan *puzzle* menjadi utuh, sehingga dengan memilih metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Bermain *Puzzle* materi ini dapat diterima dengan baik oleh anak.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas maka penulis memberi solusi dengan mengadakan penelitian berjudul **UPAYA MENINGKATKAN KOMUNIKASI ANAK MELALUI METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TIPE TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MEDIA BERMAIN *PUZZLE*** pada kelompok A di TK Pertiwi I Manjung Kelompok A, Tahun Pelajaran 2011 / 2012.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya komunikasi antara anak yang satu dengan yang lain di kelompok A TK Pertiwi I Manjung, Ngawen, Klaten
2. Masih banyak anak yang belum mau berinteraksi dengan anak yang lain

Oleh sebab itu penulis menggunakan metode *Cooperative Learning Type Teams Game Tournament (TGT)* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak dengan bermain *Puzzle*

C. Pembatasan Masalah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dan menghindari terjadinya penafsiran yang tidak sesuai maka Penelitian Tindakan Kelas ini dibatasi pada:

1. Kemampuan komunikasi anak dibatasi pada kemampuan komunikasi anak dengan anggota kelompok belajarnya dan kelompok lain dalam kegiatan bermain *Puzzle* di Kelompok A TK Pertiwi I Manjung.
2. *Cooperative Learning* dibatasi dengan keterlibatan anak dalam kerjasamanya dengan teman sekelompok juga dengan kelompok lain dalam bermain *Puzzle* di Kelompok A TK Pertiwi I Manjung.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

Apakah Metode *Cooperative Learning type Teams Games Tournament (TGT)* dengan bermain *Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak di kelompok A Taman Kanak-Kanak Pertiwi I Tuban Wetan, Manjung, Ngawen, Klaten tahun ajaran 2011-2012?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Tujuan Umum

Untuk mendiskripsikan peningkatan kemampuan komunikasi anak melalui Metode *Cooperative Learning type Teams Games Tournament (TGT)*

2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan kemampuan komunikasi melalui Metode *Cooperative Learning type Teams Games Tournament (TGT)* dengan

bermain *Puzzle* di TK Pertiwi I Tuban Wetan, Manjung, Ngawen, Klaten tahun ajaran 2011-2012.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini mencakup aspek teoritis dan praktis :

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini memberikan peluang bagi penulis dan pembaca untuk melakukan penelitian pada tahap berikutnya.
- b. Sebagai dasar dalam pemilihan pembelajaran dalam pengembangan kemampuan berkomunikasi pada anak.
- c. Sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

- 1) Proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan memberi kesempatan pada semua anak untuk berpartisipasi secara aktif.
- 2) Anak dapat berkomunikasi dengan lebih akrab, kompak, menyenangkan, dan mengasyikkan.

b. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan kemampuan komunikasi anak

c. Bagi teman sejawat

- 1) Memberikan gambaran tentang penerapan *Cooperative Learning*, yang dapat dipergunakan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi.
- 2) Memberikan motivasi dan inspirasi untuk melakukan penelitian.
- 3) Memberikan masukan tentang salah satu cara pembelajaran.

d. Bagi sekolah

- 1) Meningkatkan prestasi belajar siswa
- 2) Menambah koleksi buku perpustakaan

e. Bagi orang tua

- 1) Meningkatkan prestasi anaknya
- 2) Sebagai masukan kepada orangtua cara membangun komunikasi yang lebih menyenangkan